

# BUNDESLIGA MANAGER



**SOFTWARE 2000**

Programmiert auf gute Unterhaltung

## HANDBUCH 1

*Installation und Einführung*



## VIREN-WARNUNG

Die von uns gelieferten Original-Spieldisketten *BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK* sind garantiert frei von Viren. Halten Sie die Original-Disketten immer gegen Beschreiben geschützt, im besonderen, wenn Sie das Spiel von Diskette spielen und nicht auf einer Festplatte installieren. Fertigen Sie sich in diesem Fall unbedingt Spiel-Kopien an.

Um zu verhindern, daß das Programm durch das Einwirken eines Virus zerstört wird, sollten Sie vor jedem Laden des Programmes von Diskette den Rechner und alle angeschlossenen Geräte (zweites Laufwerk, Monitor, etc.) für mindestens 60 Sekunden ausschalten. Nur so können Sie sicher sein, daß sich kein Virus im Speicher des Rechners gehalten hat.

Software 2000 erkennt keine Gewährleistungs-Forderungen an, wenn das Programm oder Daten des Programmes ganz oder in Teilen durch die Einwirkung eines Viren-Programmes oder durch den Einsatz eines Viren-Protektors oder ähnlichen Tool-Programmes zerstört oder verändert wurden.

---

---

Die nun folgende Anleitung beschreibt die Handhabung des Programms für Amiga und PC. Beide Programmversionen sind in der Bedienung, bis auf das Starten und die Installation, identisch.

**WICHTIG:**

Lassen Sie das Produkt bei uns unbedingt registrieren, indem Sie die beiliegende Registrierungskarte an uns zurücksenden. Nur so können wir Sie auch über Produktverbesserungen und Weiterentwicklungen auf dem Laufenden halten.

Auch wenn Sie unsere neuen Erweiterungen (Editor-Diskette, Paßfoto-Service und Netzwerk-Modem-Option) zum Bundesliga Manager Hatrick nutzen möchten, müssen Sie sich zuerst bei uns registrieren lassen.

Näheres zur Registrierung und unserem Hotline-Service können Sie auf Seite 10 nachlesen.

Wir möchten uns hiermit nochmals bei allen Personen und Firmen und insbesondere beim Deutschen Fußballbund bedanken, die durch Ihre direkte und indirekte Mitarbeit dieses Projekt erst ermöglicht haben.

*Software 2000, Werner Krahe und Jens Onnen*



---

---

|                                                  |                 |
|--------------------------------------------------|-----------------|
| <b>VORWORT</b> . . . . .                         | <b>Seite 3</b>  |
| <b>EINLEITUNG</b> . . . . .                      | <b>Seite 5</b>  |
| <b>INSTALLATION UIND START (AMIGA)</b> . . . . . | <b>Seite 6</b>  |
| <b>INSTALLATION UIND START (PC)</b> . . . . .    | <b>Seite 8</b>  |
| <b>REGISTRIERUNG UND HOTLINE</b> . . . . .       | <b>Seite 10</b> |
| <b>DIE ERSTE SAISON</b> . . . . .                | <b>Seite 11</b> |
| <b>ERWEITERUNGEN</b> . . . . .                   | <b>Seite 36</b> |

---





### Lieber Fußballfan!

Vielleicht hätten Sie sich nicht gedacht, daß es so was gibt: Ein absoluter Nicht-Fachmann schreibt eine Anleitung für ein höchst komplexes Spiel. Ja - es stimmt tatsächlich: Schreiben kann ich wohl, die Weltmeisterschaft habe ich mir auch angesehen, aber eine Fußball-Wirtschafts-Simulation - das war etwas völlig Neues für mich.

Genau aus diesem Grund hat man mich auch ausgesucht. Plötzlich zeigte jeder mit dem Finger auf mich: „Der da - der ist der Richtige!“

Ich sollte für ein paar Tage alles andere vergessen, mich in den Bundesliga-Manager Hattrick hineinwursteln und eine Einsteiger-Anleitung schreiben.

So ist nun eine ganz spezielle Anleitung entstanden, die besonders einem absoluten Neuling einen erfolgversprechenden Start ermöglichen dürfte - ohne, daß er in der Vielfalt der Optionen die Orientierung verliert.

Eine Wirtschafts-Simulation? Ich dachte, beim Fußball wird gekickt!?

Wird es ja. Auch hier. Nur heißt das ganze ja Bundesliga **MANAGER** Hattrick, und hier geht es auch vor allem darum, die Geschicke eines ganzen Vereins zu lenken.

Kernpunkt ist und bleibt natürlich die Saison mit ihren Spielen - auf dem grünen Rasen entscheidet sich letztlich, wie gut, umsichtig und zukunftsicher Sie Ihre Entscheidungen getroffen haben. Handeln Sie klug, dann wird Ihre Mannschaft gewinnen und aufsteigen, leisten Sie sich schwache Entscheidungen, geht es genau in die andere Richtung.

Der **BMH** (so wollen wir das Spiel ab jetzt der Kürze wegen nennen) kombiniert die Aufgaben des Managers und des Trainers in einer Person. „Wirtschafts-Simulation“ ist also nur die halbe Wahrheit. Ist Ihre Mannschaft erst einmal auf dem Spielfeld (oder beim Training), dann haben Sie, ganz wie Otto, Winnie oder Bundes-Berti die Möglichkeit, in das aktuelle Geschehen einzugreifen.

Ihre Aufgaben sind nun also klar umrissen: Managen Sie den Verein wie ein gewiefter Geschäftsmann und führen Sie die Mannschaft auf dem Spielfeld wie ein erfahrener Trainer. Wenn Sie diese beiden Aufgaben gut lösen, wird es Ihnen sicher einmal gelingen, die höchsten Ziele zu erreichen - seien es die Meisterschaft, der Sieg in europäischen Wettbewerben oder gar die Europa- oder Weltmeisterschaft.

Also dann los und viel Spaß mit dem Bundesliga Manager Hattrick wünschen

SOFTWARE 2000 und Harald Evers



**KONFIGURATION (AMIGA)**

Um den Bundesliga Manager Hattrick auf einem Amiga laufen zu lassen, müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

AMIGA 500, 600, 2000 und 3000:

- Mindestens 1 MB RAM
- bei Betrieb mit Festplatte 1,5 MB RAM freien Arbeitsspeicher

AMIGA 1200 und 4000:

- Mindestens 2 MB RAM freien Arbeits-Speicher

BMH (Bundesliga Manger Hattrick) benötigt für die Festplatten-Installation ca. 3 MB freien Festplatten-Speicher.

**WICHTIG:**

Wenn Sie nur einen Amiga mit 1 MB RAM haben, dürfen Sie auch nur das interne Diskettenlaufwerk nutzen (zusätzliche Laufwerke bitte abziehen oder abschalten), da sonst nicht genügend RAM für das Programm zur Verfügung steht. Wenn Sie auch ein zusätzliches Diskettenlaufwerk nutzen möchten, um häufige Diskettenwechsel zu vermeiden, dann muß Ihr Amiga über mindestens 1,5 MB RAM verfügen.

**START DES BMH VON DISKETTE (AMIGA)**

Legen Sie die Diskette 1 in das interne Laufwerk df0: und starten Sie Ihren Amiga neu. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

**WICHTIG:**

Legen Sie vor dem Programmstart eine im Amiga-Format formatierte Diskette bereit, um Ihre Spielstände abspeichern zu können!





**INSTALLATION DES BMH AUF FESTPLATTE (AMIGA)**

1. Legen Sie die Diskette 1 ins Laufwerk df0: Klicken Sie doppelt auf das Disketten-Symbol.
2. Ein Fenster öffnet sich. Suchen Sie darin nach einem Icon, das mit InstallHD beschriftet ist und klicken Sie doppelt auf dieses Symbol.
3. Anschließend erscheint eine Dialog-Box mit einer Eingabe-Zeile. Klicken Sie in diese Eingabe-Zeile und geben Sie nun einen Pfad ein, der angibt, in welchem Verzeichnis der Bundesliga-Manager Hattrick installiert werden soll (z.B. *DH0:BMH*). Klicken Sie dann auf O.K.
4. Folgen Sie nun den Anweisungen auf Ihrem Bildschirm.

**START DES BMH VON DER FESTPLATTE (AMIGA)**

1. Öffnen Sie durch Doppelklick das Unterverzeichnis, in dem sich der Bundesliga-Manager Hattrick befindet.
2. Doppelklicken Sie auf das Symbol des Spieles. Das Spiel startet nun.



## KONFIGURATION (PC)

Damit Bundesliga Manager Hattrick auf Ihrem PC problemlos läuft, sollte folgendes an Ausstattung vorhanden sein:

- 386 SX oder höher
- Festplatte
- Mindestens 4 MB RAM
- VGA-Grafikkarte (Farbe)
- Maus inklusive Maustreiber (Microsoft-kompatibel)
- MS-DOS 5.0 oder höher
- optional: Soundblaster-Karte

Bundesliga Manager Hattrick unterstützt Sound-Karten vom Typ Soundblaster. Ist keine Soundblaster-Karte installiert, können Sie Bundesliga Manager Hattrick trotzdem spielen, aber leider eben ohne Musik- und Soundeffekte.

## INSTALLATION AUF FESTPLATTE (PC)

Bevor Sie Bundesliga Manager Hattrick spielen können, müssen Sie das Programm auf Ihrer Festplatte installieren, da die Dateien auf Diskette nur gepackte Dateien enthalten. Die PC-Version von Bundesliga Manager Hattrick kann also nur von Festplatte gespielt werden und nicht von Diskette.

Um das Programm zu installieren, starten Sie zunächst Ihren PC. Legen Sie nun die Diskette 1 in das interne Disketten-Laufwerk (A oder B).

Nun schalten Sie mit folgendem Befehl:

A: <ENTER-Taste>

auf das Disketten-Laufwerk (hier im Beispiel Laufwerk A) um. Nun geben Sie den Befehl zum Installieren ein:

*INSTALL* <ENTER-Taste>

Das Installationsprogramm wird nun gestartet und ist selbsterklärend. Folgen Sie einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn die Installation erfolgreich war, dann haben Sie nach erfolgter Installation ein Verzeichnis BMH auf Ihrer Festplatte.





**WICHTIG:**

Bevor Sie das Programm starten, schauen Sie sich die Textdatei LIESMICH.TXT im Verzeichnis BMH auf Ihrer Festplatte an oder drucken Sie die Textdatei aus. Sie enthält wichtige und aktuelle Hinweise, die sich erst nach Drucklegung der Handbücher ergeben haben.

Die Datei LIESMICH.TXT kann auch direkt im Bundesliga Manager Hattrick über den Menüpunkt LADEN/SPEICHERN mit Hilfe des gleichnamigen Buttons angezeigt werden

**PROGRAMMSTART (PC)**

Wechseln Sie mit dem DOS-Befehl CD in das BMH-Verzeichnis und starten Sie das Programm durch Eingabe von BMH.

Beispiel:    CD \BMH    <ENTER-Taste>  
             BMH        <ENTER-Taste>



## REGISTRIERUNG UND HOTLINE

Diesem Handbuch liegt eine Registrierungskarte bei. Nur mit dieser können Sie sich als BMH-Kunde registrieren lassen und nur als solcher den Support von SOFTWARE 2000 nutzen.

### WICHTIG:

Notieren Sie sich Ihre persönliche Registrierer-Nummer. Schicken Sie unbedingt die Registrierungskarte sofort nach dem Kauf an uns zurück. Nur dann können wir Ihnen bei Problemen weiterhelfen und nur dann haben Sie die Möglichkeit, unseren Hotline-Service zu nutzen, der Ihnen gerne Tips und Hilfen bietet.

Ist eine der Disketten in der Spielepackung defekt, dann schicken Sie diese (und sonst nichts) in einem geeigneten Umschlag an:

SOFTWARE 2000  
Stichwort: „Umtausch BMH“  
Postfach 110  
23691 Eutin

Eventuell mitgeschickte Verpackungen/Handbücher erschweren uns die Arbeit und verzögern so die Bearbeitung.

Bei Problemen mit Ihrem Computersystem geben Sie bitte eine genaue Beschreibung der Konfiguration (Rechner-Typ, Betriebssystem, Peripherie, etc.) und des Fehlers dazu an.

Nur registrierte Kunden können unsere Telefon-Hotline nutzen. Sie erreichen uns

**MONTAGS bis FREITAGS**  
**von 11 bis 13 Uhr und von 14 bis 18 Uhr**  
**unter: 0 52 41 - 98 60 10**

### HINWEIS:

Wenn Sie sich bei uns registrieren lassen, dann können Sie auch die Erweiterungen (Editor-Diskette, Paßfoto-Service und Netzwerk-Modem-Option) zum BMH erwerben. Diese Erweiterungen gibt es nur für registrierte Kunden und nur direkt über Software 2000.

Nähere Hinweise zu den einzelnen Erweiterungen (Kosten, Abwicklung usw.) finden Sie am Ende dieses Handbuchs (ab Seite 36).





## DIE ERSTE SAISON

Der BMH bietet eine enorme Vielfalt an Optionen, die dazu gedacht sind, einem engagierten Spieler auch noch die allerfeinsten Werkzeuge zu liefern, mit denen er in das Geschick seines Vereins und seiner Mannschaft eingreifen kann. Wollten Sie, als Einsteiger, im Manager-Geschäft gleich mit der höchsten Komplexitäts-Stufe beginnen, würden Sie sich wahrscheinlich schon ziemlich bald hoffnungslos verzetteln. Aus diesem Grund verfügt das Spiel über einige Möglichkeiten der Vereinfachung. Auch diese Einsteiger-Anleitung operiert von diesem Status der Vereinfachung aus.

Im Folgenden finden Sie eine Beschreibung des Spielverlaufs einer ersten, einfachen Saison.

Alle kursiv gedruckten Textteile stellen Empfehlungen dar. Wir möchten Ihnen nahelegen, diese Empfehlungen nach Möglichkeit einzuhalten. Sie erleichtern sich dadurch den Einstieg ins Spiel beträchtlich.

## DER OPTIONS-BILDSCHIRM

Nach dem Starten des BMH und dem Titel-Bild erscheint der Options-Bildschirm.



Auf ihm finden sich 7 Optionen, die für den Spielbeginn wichtig sind. Sie können die Werte durch ein Klicken mit der linken Maustaste auf die Plus/Minus-Felder, bzw. auf die Symbole verändern.



Die Optionen haben, von oben nach unten, und von links nach rechts gelesen, folgende Bedeutungen:

### 1. Spieldauer:

Hier können Sie einstellen, wieviele Fußball-Saisons sie hintereinander spielen möchten. Die Auswahl reicht von einer bis zu unendlich vielen Saisons.

*Bitte stellen Sie die Auswahl auf eine Saison (Symbol Kalender) ein - das genügt für den Anfang völlig.*

### 2. Schwierigkeitsgrad:

Das Spektrum reicht von eins bis zehn. Wenn wir Ihnen hier die Stufe eins nahelegen, heißt das nicht, daß sie im Baby-Level spielen sollen. Sie haben nur dadurch ein ständiges Kapital von 3 Millionen DM verfügbar, was Ihnen sämtliche Banktransaktionen, Aktien-Spekulationen und sonstige Finanz-Kunststücke erspart. Wir wollen zunächst einmal nur Fußballspielen.

*Bitte stellen Sie die Auswahl auf Schwierigkeits-Stufe eins.*

### 3. Mitspieler-Zahl:

Sie sollten und werden wahrscheinlich zunächst einmal einen Einzel-Testlauf mit dem Bundesliga Manager ausführen.

*Bitte stellen Sie die Mitspieler-Zahl auf eine Person.*

### 4. Modus (Komplexitäts-Stufe):

Neben dem Schwierigkeitsgrad kann man auch den Funktionsumfang des Spieles einstellen. Eins bedeutet in etwa den Funktionsumfang des Vor-Vorgängers dieses Spieles, des guten, alten Ur-Bundesliga-Managers. Stufe zwei ergibt den Umfang des Bundesliga-Manager Professional und Stufe drei hingegen stellt alle Möglichkeiten des Bundesliga Manager Hatrick bereit. Eigentlich wäre die Stufe 1 angemessen, da wir aber gleich in den Genuß des brandneuen Reality-Modus kommen wollen, wählen wir Stufe 3. Stören Sie sich nicht an den vielen Optionen, die das Spiel dabei bereithält - wir werden nur diejenigen behandeln, die für den Einstieg wichtig sind.

*Bitte stellen Sie den Modus (Komplexitäts-Stufe) auf Drei.*

### 5. Bundesliga-Modus:

Dies ist sozusagen ein Ausschalt-Knopf: Klicken Sie einmal darauf, und ein durchstreichendes Kreuz erscheint. Da wir aber nicht ausschließlich international spielen wollen, sollte diese Option eingeschalten bleiben.

*Lassen Sie den Bundesliga-Modus eingeschaltet.*





## 6. WELTMEISTERSCHAFTS-MODUS:

Sollte diese Option auch jetzt noch, nach der WM, verlockend auf Sie wirken, sollten Sie sie trotzdem außer Kraft setzen, es würde das Spiel im Moment nur unnötig komplizieren.

*Bitte schalten Sie den WM-Modus aus.*

## 7. LADEN UND SPEICHERN:

Diese Funktion spricht gewiß für sich selbst; hier können Sie Ihre aktuellen Spielstände abspeichern und später wieder nachladen.

Wenn Sie alle Einstellungen der Punkte 1 bis 6 richtig gewählt haben, dann sollte Ihr Bildschirm, wie auf Seite 11 abgebildet, aussehen.

Mit einem Druck auf die rechte Maustaste geht es nun weiter.

## AUSWAHL VON VEREIN UND MANAGER

Nach dem Rechtsklick sind Sie nun auf der Bildschirmseite gelandet, die Ihnen die Möglichkeit bereitstellt, ihrem Kind einen Namen zu geben.





**1. MANAGERNAME:**

Hier können Sie den Namen eingeben, mit dem Sie sich als frischgebackener Manager identifizieren wollen. Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie hier Ihren eigenen Namen, oder etwa „King Kong“ oder „Bundes-Berti“ eingeben.

*Klicken Sie zunächst mit links auf das Namensfeld und geben Sie dann den gewünschten Namen, gefolgt von einem <ENTER> ein.*

**2. VEREINS-AUSWAHL:**

Hier treffen wir schon auf eine der vielschichtigen Möglichkeiten des BMH: Sie können sich für Ihren Lieblingsverein entscheiden - der nicht einmal unbedingt aus der Bundesliga stammen muß. Der BMH stellt Ihnen die Original-Vereine der fünf höchsten deutschen Ligen zur Verfügung und darüber hinaus auch noch eine Auswahl weiterer Traditionsvereine.

*Klicken Sie auf eines der Vereinswappen, und ein rotes Häckchen signalisiert, welchen Verein Sie gewählt haben. Verlassen Sie mit einem Rechtsklick die Vereins-Auswahl-Option.*

**3. STARTLIGA:**

Hier können Sie auswählen, in welcher Liga Sie mit Ihrem Verein beginnen möchten. Sie könnten, wenn Sie wollten, mit Bayern München in der Oberliga, oder mit dem SSV Reutlingen in der Bundesliga beginnen. Um die Sache jedoch einigermaßen professionell und mit der nötigen Motivation anzugehen, empfehlen wir Ihnen:

*Wählen Sie als Startliga die Bundesliga.*

**4. VEREINSSTÄRKE:**

Hier können Sie bestimmen, wie stark Ihr Verein im Vergleich zu den Konkurrenz-Vereinen innerhalb der ausgewählten Liga sein soll. Um die Spannung zu heben, empfehlen wir:

*Wählen Sie bei der Vereins-Stärke das obere Drittel.*

**5. MANAGER-KOPF:**

Hier können Sie sich, ganz nach Ihrem Geschmack, ein hübsches, ein intelligenz-versprühendes oder kämpferisches Konterfei auswählen.

*Klicken Sie auf den Manager-Kopf Ihrer Wahl.*



Wenn Sie nun ein weiteres Mal rechts klicken, erscheint eine Dialogbox, innerhalb derer Sie zu einer Bestätigung Ihrer Einstellungen aufgefordert werden. Wenn Sie auf „ja“ klicken, beginnt das eigentliche Spiel. Sie können nunmehr Ihre Einstellungen nachträglich nicht mehr ändern - es sei denn durch einen Neubeginn des Spieles!

### INFORMATIONEN ÜBER DIE GEWINNER VON POKALWETTBEWERBEN

Bevor das Spiel nun richtig losgeht, werden Sie noch in drei aufeinanderfolgenden Bildschirm-Seiten darüber informiert, welche Mannschaften während der kommenden Saison zusätzlich noch in den europäischen Wettbewerben antreten werden. Sie sehen der Auslosung des UEFA- und DBF-Pokals live zu, in denen Ihr Team vertreten ist. Ein Mausklick bricht die jeweilige Live-Auslosung ab. *Klicken Sie jeweils rechts, um durch die einzelnen Anzeigen weiter zu kommen.*

### NEUIGKEITEN - NEWS

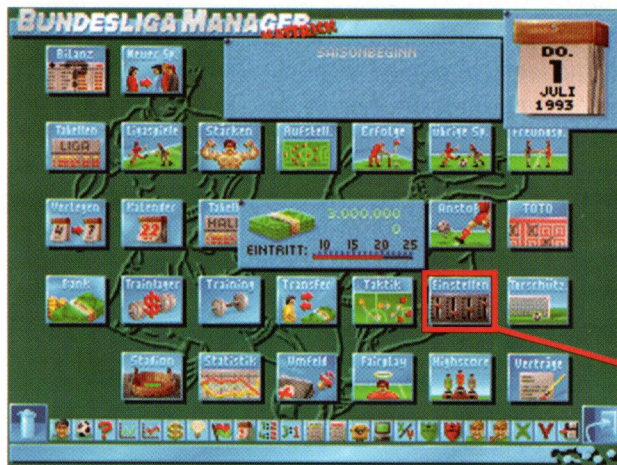
Noch einmal werden wir kurz unterbrochen, allerdings mit einer (hoffentlich) guten Nachricht. Zumeist erfolgt hier eine Meldung über die Anzahl der Dauerkarten, die vor Saisonbeginn verkauft wurden. Das würde, für den Fall, Sie spielten in einer höheren Schwierigkeits-Stufe, dem Vereins-Säckel spürbar guttun. Für dieses Mal ist es jedoch unbedeutend, da sie ohnehin immer über drei Millionen Mark verfügen.

*Klicken Sie nun rechts, um ins Hauptmenü zu gelangen.*





## DAS HAUPTMENÜ



Wenn Sie unseren Empfehlungen bis hierher gefolgt sind, sehen Sie auf diesem Bildschirm sehr viele Optionen. Wir werden nur ein paar wichtige daraus benutzen. Zunächst einmal sollten wir innerhalb dieser Optionen gewisse, wichtige Grundeinstellungen tätigen.

## DIE FUNKTION „EINSTELLUNGEN“

Suchen Sie bitte das Icon mit der Aufschrift „Einstellungen“, und klicken Sie darauf.



Nun haben wir's geschafft: Das Spiel kann losgehen. Was Sie nun vor sich sehen, ist das Hauptmenü - der Teil des Spieles, von dem aus sich die vielfältigen Optionen in alle möglichen Richtungen verzweigen: Trainingslager, Spielbetrieb, Tabellen, Statistiken, Bankgeschäfte, Stadionsausbau und vieles, vieles mehr. Wenn Sie mit dem Mauszeiger den unteren Bildschirm-Rand berühren, kommt noch mehr - aber lassen Sie sich nicht verwirren, im Moment ist das noch nicht wichtig.



Wenn Sie im nächsten Augenblick ein furchtbarer Schreck überkommt - beruhigen Sie sich wieder: Es ist alles halb so schlimm! Zugegeben, hier gibt es eine Unzahl von Schaltern und Reglern, aber alles besitzt eine wunderbare Ordnung. Auf der linken Seite können Sie Buchstaben erkennen, oben hingegen stehen Zahlen. Wie in einer Tabelle können Sie hier also die Schalterbezeichnungen ablesen. Als Hilfe wird im Feld ganz rechts unten die jeweils aktuelle Schalterbezeichnung angezeigt, wenn Sie den Mauszeiger über die Schalttafel bewegen.

Der BMH besitzt eine sehr große Zahl von ganz unterschiedlichen Optionen, die übersichtlich von diesem einen Bildschirm aus zu steuern sind. So bleibt es Ihnen erspart, für das Einschalten einer bestimmten Funktion in irgendwelchen Unter-Unter-Unter-Menüs herumsuchen zu müssen. Zu den Einstell-Schaltern, die Sie hier sehen, gibt es im Handbuch 2 „Beschreibung der Funktionen“ des BMH eine Tabelle, die alle Funktionen erklärt.

### Hinweis:

Die Tabelle ÜBERSICHT EINSTELL-SCHALTER befindet sich auch auf der Klappkarte, die jedem Spiel beiliegt.

Wenn Sie wollen, können Sie dort mal einen Blick hinein werfen - um eine Idee davon zu bekommen, welchen Sinn die vielen Schalter haben. Für unseren Einstieg jedoch brauchen Sie sich nichts davon zu merken; alles Wichtige behandeln wir jetzt und hier.

*Bitte suchen Sie die folgenden Schalter, und stellen Sie sie, falls notwendig, mit einem Mausklick auf die folgenden angegebenen Werte ein.*

| NR. | WERT | FUNKTION                                                                    |
|-----|------|-----------------------------------------------------------------------------|
| A1  | EIN  | nach jedem Spieltag wird die aktualisierte Bundesliga-Tabelle angezeigt.    |
| A2  | EIN  | während des Spieltages wird in der Halbzeit die Halbzeit-Tabelle angezeigt. |
| A3  | EIN  | nach dem Spieltag werden alle Spielergebnisse angezeigt.                    |
| A4  | EIN  | in der Sportschau werden die Ergebnisse des Spieltages angezeigt.           |
| A9  | 10   | Pausen-Dauer (Pause zwischen den einzelnen Spielminuten).                   |





| NR. | WERT | FUNKTION                                                                |
|-----|------|-------------------------------------------------------------------------|
| B5  | EIN  | Einschalten des Reality-Modus, der Echtzeit-Berechnung aller Spielzüge. |
| B9  | 20   | Dauer der Bildschirm-Anzeige bei einem erzielten Tor.                   |
| C9  | 20   | Dauer der Bildschirm-Anzeige bei einer vergebenen Chance.               |
| E5  | EIN  | Hauptschalter für die Übertragung von Spielen.                          |
| F1  | EIN  | Auslösung der DFB-Pokalspiele.                                          |
| F2  | EIN  | Halbzeitergebnisse der DFB-Pokalspiele.                                 |
| F3  | EIN  | Endergebnisse der DFB-Pokalspiele.                                      |
| F4  | EIN  | Anzeige der DFB-Pokalspiele in der Sportschau.                          |
| F5  | EIN  | Gelbe Karten werden angezeigt.                                          |
| F7  | EIN  | Einschalten der Anzeige der Ergebnistafel in der Sportschau.            |

| NR. | WERT | FUNKTION                                                                     |
|-----|------|------------------------------------------------------------------------------|
| G5  | AUS  | nach einer Chance im Spiel wird nicht auf einen Mausklick gewartet.          |
| G7  | EIN  | in der Sportschau wird die „Elf des Tages“ angezeigt.                        |
| H5  | EIN  | der Computer wartet auf einen Mausklick nach dem Spiel, bevor es weitergeht. |
| I5  | AUS  | nach einer Torwart-Animation wird nicht auf einen Mausklick gewartet.        |
| O2  | EIN  | Anzeige der Halbzeitergebnisse von verlegten Spielen.                        |
| O3  | EIN  | Anzeige der Endergebnisse von verlegten Spielen.                             |

Das war's. Der BMH ist nun auf eine Anzahl nützlicher und sinnvoller Funktionen eingestellt. Mit einem rechten Mausklick können Sie nun das Einstellungen-Menü wieder verlassen.

**Übrigens:** Diese Einstellungen werden mit dem aktuellen Spiel gespeichert. Sie können sie aber auch extra abspeichern, um jederzeit Ihre Lieblingseinstellung parat zu haben.



## DIE MANNSCHAFT

Sie sind nun Manager Ihrer Lieblingsmannschaft, haben sie in der Liga platziert und haben auch den BMH so eingestellt, daß Ihnen all das angezeigt und bereitgestellt wird, was Sie für eine gute Spielsaison benötigen. Eines fehlt Ihnen allerdings noch: Die Bekanntschaft mit Ihrem Spielerteam. Das ist natürlich eine elementare Angelegenheit, und wir wollen es sogleich nachholen.

Klicken Sie auf das Icon „Aufstellung“.

| Nr. | Name       | Pos. | Art. | A.P. | D.P. | WM      | TO | Status | HL | AT | Sp. | To. | Vo. | Gr. | HH |
|-----|------------|------|------|------|------|---------|----|--------|----|----|-----|-----|-----|-----|----|
| 1   | RECH       | TOR  | →    | 31   | 33   | 57 (88) | →  | →      | →  | →  | 0   | 0   | 0   | 0   | 0  |
| 2   | ELIS       | ABW  | →    | 32   | 32   | 35 (93) | →  | →      | →  | →  | 0   | 0   | 0   | 0   | 0  |
| 3   | BRATSETH   | ABW  | →    | 33   | 38   | 73 (93) | →  | →      | →  | →  | 0   | 0   | 0   | 0   | 0  |
| 4   | BEIERSDORF | ABW  | →    | 33   | 34   | 61 (86) | →  | →      | →  | →  | 0   | 0   | 0   | 0   | 0  |
| 5   | WOLTER     | MIT  | →    | 30   | 32   | 84 (99) | →  | →      | →  | →  | 0   | 0   | 0   | 0   | 0  |
| 6   | LEHR       | MIT  | →    | 32   | 31   | 77 (98) | →  | →      | →  | →  | 0   | 0   | 0   | 0   | 0  |
| 7   | HERZOG     | MIT  | →    | 27   | 29   | 77 (94) | →  | →      | →  | →  | 0   | 0   | 0   | 0   | 0  |
| 8   | VOLLMER    | MIT  | →    | 34   | 36   | 75 (92) | →  | →      | →  | →  | 0   | 0   | 0   | 0   | 0  |
| 9   | WIEDENER   | MIT  | →    | 22   | 32   | 37 (79) | →  | →      | →  | →  | 0   | 0   | 0   | 0   | 0  |
| 10  | MBOUE      | STU  | →    | 33   | 36   | 71 (92) | →  | →      | →  | →  | 0   | 0   | 0   | 0   | 0  |
| 11  | KALLÖFS    | STU  | →    | 29   | 30   | 83 (97) | →  | →      | →  | →  | 0   | 0   | 0   | 0   | 0  |
| 12  | ROLLMANN   | TOR  | →    | 27   | 28   | 54 (88) | →  | →      | →  | →  | 0   | 0   | 0   | 0   | 0  |
| 13  | BOCKENFELD | ABW  | →    | 32   | 31   | 56 (88) | →  | →      | →  | →  | 0   | 0   | 0   | 0   | 0  |
| 14  | BRIDLE     | MIT  | →    | 36   | 36   | 74 (92) | →  | →      | →  | →  | 0   | 0   | 0   | 0   | 0  |
| 15  | G.HERMANN  | MIT  | →    | 33   | 36   | 45 (81) | →  | →      | →  | →  | 0   | 0   | 0   | 0   | 0  |
| 16  | WÄUFER     | STU  | →    | 35   | 35   | 78 (92) | →  | →      | →  | →  | 0   | 0   | 0   | 0   | 0  |
| 17  | HOBSCHE    | STU  | →    | 36   | 33   | 41 (82) | →  | →      | →  | →  | 0   | 0   | 0   | 0   | 0  |
|     | BOROWNA    | ABW  | →    | 34   | 34   | 45 (82) | →  | →      | →  | →  | 0   | 0   | 0   | 0   | 0  |
|     | NEUBARTH   | ABW  | →    | 38   | 34   | 37 (82) | →  | →      | →  | →  | 0   | 0   | 0   | 0   | 0  |
|     | WAGG       | STU  | →    | 31   | 31   | 66 (90) | →  | →      | →  | →  | 0   | 0   | 0   | 0   | 0  |

SV WERDER BREMEN 11 SP. ST.: 93

Eine Übersicht erscheint, auf der Sie sich mit Ihrer Mannschaft vertraut machen können. Möglicherweise kennen Sie die Spieler schon alle bestens, denn Sie werden alle Spieler-Namen der „realen“ Vereine der Bundesliga wiederfinden.

Untereinander stehen also zunächst die Nummern, dann die Namen und anschließend weitere Attribute Ihrer Spieler. Hier eine kleine Auflistung, von links nach rechts gelesen:

### 1. Die Spieler-Nummer

Sie bleibt vorerst wegen der Orientierung im Spiel chronologisch. Erst in der Begegnung, das heißt, bei Auswechslungen, behalten die Spieler die Rückennummern, die vor dem Spiel vergeben wurden.

### 2. Der Name des Spielers

### 3. Die taktische Aufgabe des Spielers

Torwart / Abwehr / Mittelfeld / Sturm





**4. L / R**

Räumliche Tendenz des Spielers auf dem Platz. Ein Karo bedeutet, daß dieser Spieler ein typischer Mann für die Mittelachse des Spielfeldes ist, Pfeile nach rechts oder links signalisieren, daß man es mit Leuten zu tun hat, die besser rechts bzw. links spielen sollten. Ein Linksaußen-Stürmer, der auch noch linksfüßig schießt, wäre ein Mann mit zwei Pfeilen nach links.

**5. D / O**

Hier wird die Defensiv- bzw. Offensiv-Tendenz der einzelnen Spieler bewertet: zwei Pfeile nach unten signalisieren, daß es sich um einen Spieler mit Stärken in der Defensiv-Arbeit handelt, ein Pfeil nach oben hieße, daß sich dieser Mann eher in Richtung Gegner, also nach vorn orientiert.

**6. K / T / F**

Diese Zahlen repräsentieren den aktuellen Stand des Spielers in Sachen Kondition, Technik und Form - in Bezug auf 100 Punkte. In Klammern findet sich dann noch eine Gesamtwertung, die jedoch nicht den Durchschnitt der vorherigen Werte, sondern eine bestimmte Gewichtung aus Ihnen darstellt.

**7. TD, Status, HL, Ers.**

Diese vier Punkte haben folgende Bedeutung: *TD* zeigt die Tendenz an. Sie steigt oder fällt je nach Gesamtverfassung des Spielers. Beim *Status* zeigen drei verschiedene Symbole an, ob der Spieler fit und auf dem Rasen ist, ob er die Ersatzbank drückt, oder ob er sich momentan im Krankenstand befindet. *HL* bedeutet Herkunftsland und zeigt die Flagge der Nationalität des Spielers. *Ers.* heißt Erschöpfung und zeigt den momentanen Erschöpfungsgrad des Spielers in Punkten von Hundert an. Eine hohe Punktzahl bedeutet große Erschöpfung.

**8. Sp. / To. / Vo. / GK / RK.**

Diese Punkte schließlich spiegeln wieder, wieviele Spiele ein Mannschaftsmitglied in dieser Saison schon bestritten hat, wieviele Tore er erzielte und wieviele Vorlagen er für Tore gab. Letztlich ist aufgeführt, mit wievielen gelben und roten Karten er seine diesjährige Karriere schon dekorierte.

Ein Klick auf das Feld „Daten-B“ blättert auf die zweite Seite der Spieler-Daten um, hier geht es noch ein bißchen ausführlicher zu. Da wir aber doch gern wissen wollen, wie unsere Jungs drauf sind, gibts auch hierfür eine Erklärung:



| BUNDESLIGA MANAGER |       |    |    |    |    |    |        |        |        | AUFSTELLUNG    |        |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--------------------|-------|----|----|----|----|----|--------|--------|--------|----------------|--------|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Name               | Alter | M. | S. | P. | F. | E. | Li.Sp. | Eu.Sp. | Ge.Sp. | Ge.To.         | Ge.Vo. |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1 RECH             | 25 J. | U  | U  | U  | U  | U  | 0      | 0      | 0      | 0              | 0      |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 ELITS            | 21 J. | U  | U  | U  | U  | U  | 0      | 0      | 0      | 0              | 0      |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 BRATSETH         | 20 J. | U  | U  | U  | U  | U  | 0      | 0      | 0      | 0              | 0      |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 BARNSDORF        | 20 J. | U  | U  | U  | U  | U  | 0      | 0      | 0      | 0              | 0      |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 WOLTER           | 24 J. | U  | U  | U  | U  | U  | 0      | 0      | 0      | 0              | 0      |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 LEGHT            | 23 J. | U  | U  | U  | U  | U  | 0      | 0      | 0      | 0              | 0      |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 HERZOG           | 24 J. | U  | U  | U  | U  | U  | 0      | 0      | 0      | 0              | 0      |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 VOIGT            | 24 J. | U  | U  | U  | U  | U  | 0      | 0      | 0      | 0              | 0      |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 9 WIEDERH          | 24 J. | U  | U  | U  | U  | U  | 0      | 0      | 0      | 0              | 0      |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10 FRODU           | 20 J. | U  | U  | U  | U  | U  | 0      | 0      | 0      | 0              | 0      |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 11 KALLOPS         | 24 J. | U  | U  | U  | U  | U  | 0      | 0      | 0      | 0              | 0      |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 12 NOLLHANN        | 23 J. | U  | U  | U  | U  | U  | 0      | 0      | 0      | 0              | 0      |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 13 BOCHENFELD      | 24 J. | U  | U  | U  | U  | U  | 0      | 0      | 0      | 0              | 0      |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 14 SHELLE          | 24 J. | U  | U  | U  | U  | U  | 0      | 0      | 0      | 0              | 0      |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 15 GIERMANN        | 24 J. | U  | U  | U  | U  | U  | 0      | 0      | 0      | 0              | 0      |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 16 WOLTER          | 23 J. | U  | U  | U  | U  | U  | 0      | 0      | 0      | 0              | 0      |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 17 HOESCH          | 24 J. | U  | U  | U  | U  | U  | 0      | 0      | 0      | 0              | 0      |  |  |  |  |  |  |  |  |
| BOROWSKI           | 22 J. | U  | U  | U  | U  | U  | 0      | 0      | 0      | 0              | 0      |  |  |  |  |  |  |  |  |
| NEUBARTH           | 22 J. | U  | U  | U  | U  | U  | 0      | 0      | 0      | 0              | 0      |  |  |  |  |  |  |  |  |
| (GGF)              | 25 J. | U  | U  | U  | U  | U  | 0      | 0      | 0      | 0              | 0      |  |  |  |  |  |  |  |  |
| SV HERDER BREMEN   |       |    |    |    |    |    |        |        |        | 11 SP. ST.: 93 |        |  |  |  |  |  |  |  |  |

## 9. Das Alter

bedarf wohl keiner weiteren Erläuterung - diesem Phänomen sind wir alle unterlegen und haben uns gewiß schon einen Eindruck über die Auswirkungen verschafft.

## 10. M.S.S.P.Z.F.E.

Diese ominösen Buchstaben haben folgende Bedeutung:

M = Mannschaftsgeist    Z = Zweikampfstärke  
 S = Schnelligkeit    F = Freistoßstärke  
 S = Schußstärke    E = Eckballstärke  
 P = Paßstärke

Man sieht jeweils kleine Gefäße, die in vier Abstufungen gefüllt sein können - hierdurch ist die Qualität des Spielers in den einzelnen Disziplinen symbolisiert.

## 11. Li.Sp. / Eu.Sp. / Ge.Sp. / Ge.To. / Ge.Vo

Um schließlich auch noch die letzten Ruhmestaten eines Spieles bis aufs i-Tüpfelchen in Erfahrung bringen zu können, gibt es noch die Rubriken:

Li.Sp. (Ligaspiele)

Eu.Sp. (Spiele in europäischen Wettbewerben)

Ge.Sp. (Gesamte Spiele)

Ge.To. (Gesamte Tore)

Ge.Vo. (Gesamte Vorlagen zu Toren).

Wenn Sie die Daten einzelner Spieler noch genauer wissen wollen, können Sie auch mit der linken Maustaste in seine Datenzeile rechts neben den Namen klicken. Sie erhalten so einen ganzen Bildschirm mit Paßfoto, Versicherungssumme, Gehalt, Verleih-Status und weiterem.

Wie gesagt, diese Daten sollen Ihnen einen Eindruck von Ihrem Spieler-Team verschaffen, vorerst wollen wir hier noch nichts verändern.

*Klicken Sie nun rechts, um zum Haupt-Menü zurückzukehren.*





## DER SAISON-BEGINN: VOR DEM ERSTEN SPIEL

Jetzt, da wir wissen, wo die Stärken und Schwächen unserer Mannen liegen, sollten wir, bevor es ins Gefecht geht, ein wenig Zeit im Trainingslager verbringen.

*Suchen Sie das Icon „Trainingslager“ und klicken Sie darauf.*



Links sehen Sie nun die Republik in appetitlicher Tortenform, darauf gibt es kleine Fähnchen, die die einzelnen Trainingslager repräsentieren. Wenn Sie mit der Maus über eines davon fahren, erscheint rechts im Bild ein Profil dieses Trainingslagers. Wie Sie unschwer erkennen können, fällt die Qualität der einzelnen Institutionen (Platzqualität, Fitneßgeräte, Verpflegung und Unterkunft) höchst unterschiedlich aus. Natürlich schlägt sich das im Preis nieder. Ein teures, gutes Trainingslager verspricht allerdings auch einen entsprechend großen Nutzeffekt.

Da wir jedoch in unserem Testlauf ohnehin immer mit 3 Millionen Mark bestückt sind, kümmern wir uns nicht weiter um die Preise, und erlauben uns, ein ordentliches, mitteleutes Trainingslager auszuwählen.

*Klicken Sie auf das Fitneßcenter Krone (bei Hamburg), stellen Sie die Schieberegler für Kondition, Technik und Spiel auf einen Mittelwert (die übrigbleibende Zeit für Erholung ergibt sich daraus), und bestätigen Sie Ihre Wahl mit dem Icon „Mach ich“.*

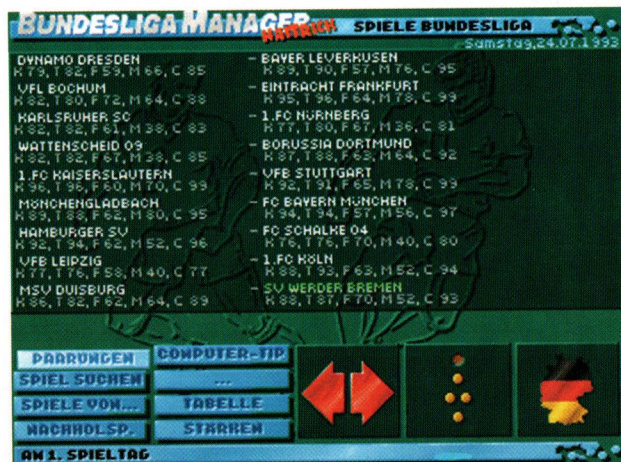


## VORBEREITUNG AUF DEN ERSTEN GEGNER

Nun wird es langsam ernst.

Die Saison beginnt in Kürze (... keine Angst, den genauen Moment bestimmen Sie!) und wir sollten uns überlegen, wie wir zu Felde ziehen. Der Gegner hat bestimmte Stärken und Schwächen, die wir doch nach Möglichkeit nutzen, bzw. berücksichtigen wollen.

Klicken Sie nun auf das Icon „Ligaspiele“.



Diese Tafel zeigt Ihnen die Begegnungen des (hier: ersten) Spieltages, oben rechts mit Datum und unten links mit dem Spieltag-Vermerk. Wenn Sie möchten, können wir hier einen kurzen Exkurs in die interessanten Möglichkeiten dieser Tafel machen. Wenn Ihnen das jedoch im Moment nicht zusagt (es wäre im Augenblick auch nicht zwingend notwendig), überspringen Sie einfach den nächsten Absatz.

Wie Sie sehen, ist momentan der Button "Paarungen" eingeschaltet - die Begegnungen des aktuellen Spieltages werden Ihnen angezeigt. Interessiert Sie hingegen, wann zum Beispiel Schalke gegen Köln spielt, dann klicken Sie auf „Spiel suchen“, dann auf Schalke und zuletzt auf Köln. Nun werden Sie sehen, an welchem Spieltag diese beiden Mannschaften aufeinander treffen. Sie können sich mit „Spiele von...“ auch alle Spiele einer Mannschaft anzeigen lassen, (blättern Sie mit den beiden dicken roten Pfeilen weiter, falls der Bildschirm für die Anzeige nicht ausreicht). Sie können den Computer anhand der momentan vorliegenden statistischen Werte einen Tip abgeben lassen: „Computertip“, oder von hier aus in andere, artverwandte Menüs springen: „Tabelle“ und „Stärken“.

Ihre eigene Mannschaft wird immer in grün angezeigt.



Unterhalb der Mannschaften finden Sie fünf angegebene Werte, wie etwa:

Werder Bremen K 88, T 87, F 70, M 52, C 93

Ja, Sie wissen schon, was das bedeutet: Kondition 88 von 100 Punkten, Technik 87 Punkte, Form 70 Punkte, Moral 52 Punkte und zuletzt ein dreifach geschüttelter (nicht gerührter!), gewichteter und frisch gewalzter Gesamt-Durchschnittswert, der nach einer Geheimformel berechnet wurde und die Gesamtstärke der Mannschaft in Bezug auf 100 Punkte wiedergibt.

Und nun geht's los: Ab jetzt sind Sie aufgerufen, Ihr Geschick als angehender Spitzenmanager unter Beweis zu stellen:

## 1. Schritt

a) Vergleichen Sie die Werte Ihres ersten Gegners mit den eigenen und versuchen Sie einzuschätzen, wer wahrscheinlich insgesamt der Stärkere sein wird.

b) Ist Ihre Mannschaft wahrscheinlich stärker, dann könnten Sie es mit einer offensiven Taktik versuchen; verhält es sich umgekehrt, dann sind Sie gewiß nicht schlecht beraten, sich etwas defensiver einzustellen.

c) Schalten Sie nun ins Menü „Aufstellung“, um Ihre allgemeine Taktik festzulegen.

Klicken Sie rechts und klicken Sie dann auf das Icon „Aufstellung“. In diesem Menü klicken Sie dann bitte auf den Button „Spielfeld“.



## 2. Schritt:

Nunmehr im Menü „Spielfeld“ angekommen, sei zunächst kurz erwähnt, daß Sie mit „Daten-B“ auf die zweite Seite der oben noch sichtbaren Spieldaten blättern können, und mit „Team“ das „Spielfeld“-Menü wieder schließen können.

Interessant wird es hingegen nun bei dem großen Spielfeld, auf dem Sie Ihre elf Recken nebst Nummern erkennen können, links der Tormann. Rechts auf dem Bildschirm sind acht kleine Fußball-Felder erkennbar, von denen die oberen vier mit kleinen Pünktchen für die Mannschaft versehen sind - die unteren vier hingegen sind leer.

Eines der Felder ist gelb umrahmt - in vergrößerter Form ist es eben jenes, das Sie links sehen. Der BMH bietet Ihnen 4 vorgefertigte und vier frei belegbare Standard-Aufstellungen für Ihre Mannschaft.

Die frei belegbaren wollen wir für dieses Mal noch ignorieren. Lassen Sie uns der Einfachheit halber jetzt noch einmal mit den vorgefertigten arbeiten.

Wählen Sie aus den vier vorgefertigten Aufstellungen diejenige für Ihre Mannschaft aus, die Ihrer Einschätzung über Ihr Offensiv- oder Defensiv-Verhalten am nächsten kommt.

### 1. (oben links)

sehr offensiv; mit einer Spitze, offensivem Mittelfeld; anzuraten bei Heimspielen gegen schwächere Gegner.

### 2. (oben rechts)

offensiv; mit zwei Spitzen, offensivem Mittelfeld; anzuraten bei Heimspielen gegen gleichstarken oder stärkeren Gegner.

### 3. (2. Reihe links)

leicht defensiv; mit zwei Spitzen, massivem Mittelfeld, 4er-Abwehr; anzuraten bei Auswärtsspielen gegen schwächeren oder gleich starken Gegner.

### 4. (2. Reihe rechts)

sehr defensiv; mit einer Spitze, zurückgezogenem Mittelfeld und massiver Abwehr; anzuraten bei Auswärtsspielen gegen starke Gegner.

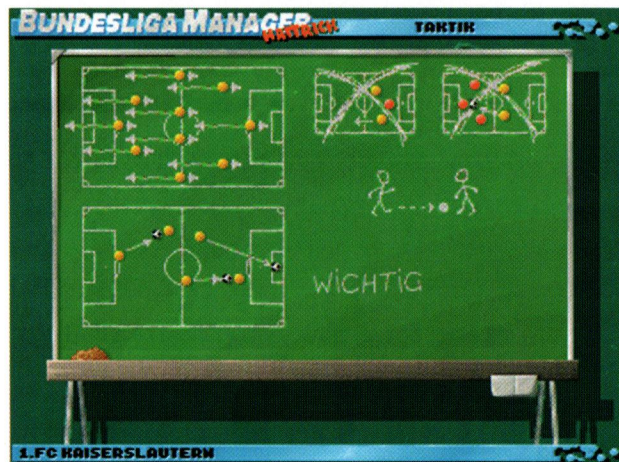
Sollten Sie trotz all der vielen, neuen Eindrücke eine eigene Aufstellung probieren wollen, sei Ihnen kein Stein in den Weg gelegt: Sie können eine der 4 vorgefertigten Einstellungen beliebig verändern. Danach klicken Sie *laaaange* auf einen freien Platz.... und schon wird die Aufstellung aus dem zuvor umrahmten Feld auf diesen freien Platz kopiert. Probieren Sie einfach ein wenig herum, für Details müssen wir Sie jedoch auf das Handbuch 2 verweisen.





Wir gehen hier jedoch zunächst davon aus, daß Sie ersteinmal weiterkommen und baldmöglichst ein „richtiges“ Spiel bestreiten wollen.

Klicken Sie einmal rechts, um zum Hauptmenü zurückzukehren. Klicken Sie nun auf das Icon „Taktik“.



### 3. Schritt

Sie sind nun im Taktik-Menü mit seiner hübschen Schultafel angelangt. Wir werden Ihnen nach der Erklärung der einzelnen Punkte eine Standard-Einstellung empfehlen. Wenn es Ihnen Vergnügen machen sollte, jetzt schon mit dem wirklichen „Herumtütteln“ anzufangen, dann können Sie diese Einstellungen auch variieren. Dazu ist es aber notwendig, die Stärken und Schwächen des Gegners genau zu kennen.

#### a) Spielfeld oben links

Hiermit legen Sie gewissermaßen die Feldorientierung Ihrer Mannschaft fest. Das geht in vier Stufen (klicken Sie mal...), dabei werden jeweils die Pfeile nach hinten oder nach vorn länger.

Also: Sind die Pfeile nach hinten lang, werden Ihre Männer immer schnell und zielstrebig zurücklaufen, wenn Sie nicht am Ball sind. Lange Pfeile in Richtung Gegner heißt: nachrückende Mannschaft, Spielverlagerung in die gegnerische Hälfte.

*Empfehlung: ein mittlerer Wert.*



**b) Spielfeld klein in der Mitte**

Abseitsfalle. Die Abseitsfalle zu beherrschen ist eine Kunst und kann, wenn sie nicht funktioniert, übel ins Auge gehen. Also: Vorsicht! Zunächst nur gegen unterlegene Gegner einsetzen! *Empfehlung: Abseitsfalle ausschalten.*

**c) Spielfeld klein rechts**

Fore-Checking. Hiermit kann man auswählen, ob die eigene Mannschaft den Gegner „normal kommen läßt“, oder ob sie ihn früh angreifen und so sein Mittelfeldspiel unterbinden soll. Fore-Checking kostet natürlich Kraft und kann dem Gegner auch Räume öffnen, auch hier ist Vorsicht geboten. Nur gegen schwache Mannschaften und solche mit Schwächen im Mittelfeld einsetzen.

*Empfehlung: Fore-Checking ausschalten.*

**d) Großes Feld unten**

Paßlänge, Torschuß-Distanz und Außenstürmer-Einsatz. Drei schwierige Entscheidungen stehen hier an. Wie genau sind die Pässe meiner Mannschaft, wie gut steht die gegnerische Abwehr? Habe ich schußgewaltige Mittelfeldspieler oder nur zweikampfstarke Stürmer? Schnelle, extreme Außenstürmer rechtfertigen deutliche Flankenwechsel, ein quirliger, kleiner Mittelstürmer jedoch möchte seine Pässe lieber durch die Mitte haben.

*Empfehlung: alle drei Werte auf eine mittlere Einstellung.*

**e) Wichtig...**

Durch mehrfaches Anklicken dieses Wortes erhält es bis zu elf Ausrufungs-Zeichen. Je mehr Sie dort hinklicken, desto konsequenter (und damit auch härter) spielt die Mannschaft. Letzteres kostet Kraft und kann auch gelbe oder gar rote Karten bedeuten.

*Empfehlung: je nach Spiel, nach Schiedsrichter... mit Fingerspitzengefühl!*

**f) die Strichmännchen**

Ein Anklicken der beiden wählt zwischen den Optionen, eher hohe oder flache Bälle zu spielen.

*Empfehlung: eher flache Bälle, die sind zumeist risikoärmer - es sei denn, der Gegner ist sehr schwach.*

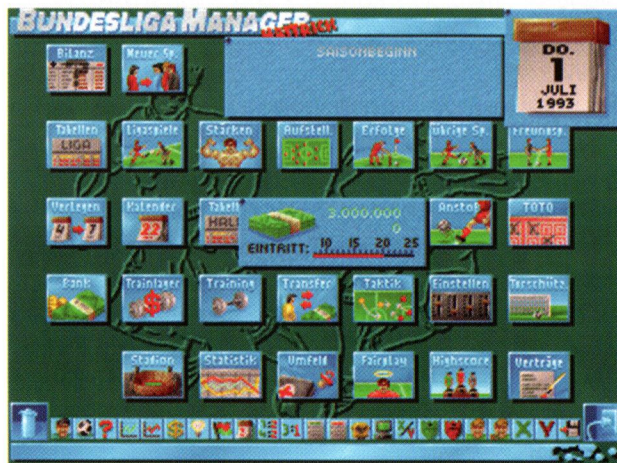
Zuletzt noch ein Wort für diejenigen, die mit der Taktik gern herumtüteln möchten. Hier hilft nur ein genaues Studium des Gegners. Klicken Sie auf „Stärken“ und wählen Sie Ihren nächsten Gegner aus der Liste aus. Mit Hilfe der Auswahl-Buttons können Sie herausfinden, wie stark der Torwart ist, welche Mannschaft die beste Kondition hat, oder Sie können sich sogar das genaue Profil des gegnerischen Links-Verteidigers ansehen - um hier eventuell Schwachstellen herauszufinden. Das Menü „Spielfeld“ bei den „Aufstellungen“ bietet Ihnen noch weitere Möglichkeiten, einzelnen Spielern Aufgaben zuzuweisen.





## LETZTE VORBEREITUNGEN

Um nunmehr gut in die Saison starten zu können, sollten Sie noch drei weitere Icons auf das Haupt-Menü holen. Vielleicht haben Sie schon entdeckt, daß eine weitere Icon-Leiste erscheint, wenn Sie mit der Maus den unteren Bildschirm-Rand berühren (ein nochmaliges Berühren blendet sie wieder weg). Wenn Sie über diese Icons fahren, erscheint ein erklärender Text in der Zeile darunter. Folgende Funktionen haben sich als hilfreich erwiesen: Aktivieren Sie „Kontostand“, „Kalender“ und „Spielart“ und „Gegner“.



**TIP:** Sie können die einzelnen Icons auf dem Bildschirm verschieben (mit der gedrückt gehaltenen rechten Maustaste). Sie können sogar Untermenüs öffnen, (die ersten drei Icons links unten in der Menüleiste), und bestimmte Icons dort hineinverschieben und zusammenfassen. All das wird mit Ihrem Spielstand gespeichert, bzw. es ist möglich, die Hauptmenü-Konfiguration als solche extra abzuspeichern.

Klicken Sie nun auf „Anstoß“. Auf dem folgenden Bild steht nun nur das Wort „Super-Cup“. Bitte klicken sie noch einmal.

## DER SUPER-CUP

Wie schrecklich! Noch immer geht es nicht richtig los! Aber was soll man machen, wenn der Anspruch auf Realität gehalten werden soll.

Immerhin haben Sie einen kurzen Einblick ins Fußballstadion erhalten, auch wenn sich dort ein Spiel ohne Mannschaften und in rasender Eile abspielte. Nun, was geschah, war die Austragung des Supercup-Spiels; der DFB-Pokal-Sieger und der Deutsche Meister des Vorjahres traten gegeneinander um den Super-Cup an - eine Sache, die uns im Moment nicht besonders stark betraf.



Der Sieger des Spieles wurde bekanntgegeben, mit einem Klick ging es zurück zum Hauptmenü, und nun kann es endlich losgehen.

*Klicken Sie bitte abermals auf „Anstoß“ und nochmal die linke Maustaste, wenn der nächste Bildschirm erscheint.*

## DAS ERSTE SPIEL



Jetzt geht es los! Das weite Rund des eben schon kurz erspähten Stadions öffnet sich den Blicken. Auf einem blauen Band quer über das Spielfeld wird zunächst bekanntgegeben, welcher Schiedsrichter das Spiel pfeift und wie scharf er das zu tun pflegt. Dann geht das Spiel schon los.

Oben auf der großen Anzeigetafel werden die Spielminuten durchgezählt und berechnet. Wenn etwas Interessantes passiert (Chancen oder Tore), wird das blaue Band weggeblendet und die Spieler sind in Aktion auf dem Spielfeld zu sehen. Ein Torschuß (... den der Keeper entweder hält oder durchläßt) wird auf der großen Anzeigetafel eingeblendet.

Das blaue Band enthält aktuelle Informationen über das Spiel: Die Spielgegner und ihre Zahl auf dem Platz (...manchmal spielt eine Mannschaft nur mit 10 Mann!), deren gelbe und rote Karten, die bislang erzielten Tore, die Zuschaueranzahl, die Temperatur und das Wetter.



## Optionen

Sie haben nun die Möglichkeit, ins Spielgeschehen einzugreifen, wenn Sie das möchten. Hier ein kurzer Überblick der Funktionen:

- a) Taste P = Pause an/aus
- b) Rechtsklick auf eigenen Vereinsnamen: Sprung ins Taktik-Menü mit der Möglichkeit, dort die Einstellungen zu verändern.
- c) Linksklick auf eigenen Vereinsnamen: Sprung ins Aufstellungs-Menü, bei gleichzeitiger Einblendung des „Spielfeldes“.
- d) Klick auf die *linke* der drei Reporterkabinen, links neben der Anzeigetafel: Sprung in die Übersicht: „Liga-Spiele“.
- e) Klick auf die *mittlere* der drei Reporterkabinen, links neben der Anzeigetafel: Sprung in die aktuelle „Liga-Tabelle“.
- f) Klick auf die *rechte* der drei Reporterkabinen, links neben der Anzeigetafel: Sprung ins „Einstellungen“-Menü.

Mit Hilfe der rechten Maustaste kann man aus jedem dieser Untermenüs ins Spiel zurückkehren, welches dann sofort weiterläuft.

**TIP:** Versuchen Sie, im „Einstellungen“-Menü eine Darstellungs-Geschwindigkeit herauszufinden, die es Ihnen erlaubt, das Spiel problemlos mitzuverfolgen. Aktivieren Sie möglicherweise auch verschiedene Schalter, sodaß nach bestimmten Ereignissen auf einen Mausklick gewartet wird, bevor es weitergeht.

Beobachten Sie nun die Verteilung der Chancen, die Vergabe der gelben und roten Karten und den aktuellen Spielstand. Anhand dieser Informationen müßten Sie nun in der Lage sein, den Spielverlauf genau zu beurteilen.

Führen Sie kurz vor Schluß mit einem Tor Vorsprung gegen eine starke Mannschaft, dann stellen Sie Ihre Taktik auf „defensiv“ ein, um das Ergebnis zu retten. Liegen Sie hingegen mit zwei Toren zurück und kämpfen um den Abstieg, dann haben Sie nichts mehr zu verlieren. Hier hilft nur noch eins: alle Mann nach vorn! Auf diese Weise können Sie auch einen gefährlichen gegnerischen Stürmer in Manndeckung nehmen, durch eine Auswechslung einen schnellen Flügelstürmer günstig einsetzen oder auf einen überkorrekten Schiedsrichter reagieren, indem Sie die Mannschaft weniger hart spielen lassen.



**Übrigens:** Spielerauswechslungen sind möglich, indem Sie im „Aufstellung“-Menü auf die beiden Spieler (Team & Reserve) klicken, die gegeneinander ausgetauscht werden sollen.

Schließlich wird das Spiel einmal zuende sein. Wollen wir hoffen, daß Sie gewonnen haben. Wenn nicht, dann lag es bestimmt an den Schuhen oder an dem Rasen...

**TIP:** Sollte das Spiel nicht in der hier beschriebenen Art und Weise abgelaufen sein, z.B. daß Sie keine Figuren, keine Torszenen oder sonstiges erblicken konnten, dann überprüfen Sie bitte noch einmal die Schalterstellungen auf der großen „Einstellungen“-Tafel. Wie Sie sich bestimmt erinnern, kann man mit ihrer Hilfe alle möglichen Darstellungs-Modi aktivieren. Nehmen Sie auch eventuell die Tabelle im technischen Handbuch zu Hilfe, bzw. die dem Spiel beiliegende Übersichts-Karte.

## DIE SPORTSCHAU



Da wir ja die Einblendung verschiedener Informationen innerhalb der Sportschau eingestellt hatten, wird uns nun eine ausführliche Berichterstattung der Ereignisse des Spieltages zuteil. Klicken Sie ein paarmal, bis das erste Spielergebnis auf dem Bildschirm sichtbar wird.

Oben sehen Sie die Paarung und das Endergebnis. Links und rechts sind chronologisch in Textform die entscheidenden Ereignisse des Spieles aufgeführt - etwa die Vergabe





einer gelben Karte an Spieler X in der 18. Minute, oder das erzielte 1:0 durch Spieler Y in der 50. Minute.

Etwas ausführlicher und zudem noch grafisch ausgelegt finden Sie das gleiche etwas weiter unten: Hier ist das Spiel als großer Querbalken in seiner 90-Minuten-Länge zu sehen. Oben und unten sind, jeweils für eine Mannschaft, die Ereignisse eingetragen: gelbe & rote Karten, Torchancen, Tore und Verletzungen.

Zuletzt wird noch die Elf des Tages eingeblendet. Hieraus können Sie mitunter entnehmen, welcher Spieler eines kommenden Gegners als besonders stark einzuschätzen wäre....



## UND WEITER GEHT ES IN DER SAISON...

Nun sollten Sie ein paar Spieltage auf diese Weise ableisten. Zwischendrin wird sich einmal der DFB-Pokal melden, der noch zu bestreiten ist, die Tabelle wird sich formen und eine Anzahl statistischer Erhebungen werden verfügbar sein.

Nehmen Sie sich zwischen den Spielen genügend Zeit, Ihre Gegner zu studieren, sich Taktiken auszudenken und sich Listen und Tabellen anzusehen. Immer wenn Sie auf das Icon „Anstoß“ klicken (und erst dann!) beginnt ein neuer Spieltag. Sie stehen also nicht unter Zeitdruck.



## EINEN NEUEN SPIELER EINKAUFEN...

Vielleicht kommt Ihnen einmal in den Sinn - nachdem Ihr Keeper zum dritten Mal ein total schlappes Ei zwischen die Pfosten gelassen hat - sich nach einem neuen Tormann umzusehen.

*Klicken Sie auf das Icon „Transfer“ - und alles weitere wird Ihnen zweifellos sofort klar sein.*

Links sehen Sie Ihre Mannschaft - im Wesentlichen das „Aufstellung“-Menü - mit allen wichtigen Daten Ihrer Spieler. Da Sie jetzt einen neuen Tormann suchen (... der alte hat zweifellos eine Gesamtform von höchstens 10 Prozent!) aktivieren Sie mit der Maus unterhalb des Fensters „Transfer-Spieler“ ausschließlich den Button „TOR“. Daraufhin werden Ihnen alle derzeit verfügbaren Torleute des Transfermarktes angezeigt.

Wenn Sie nun mit der Maus auf einen von ihnen zeigen, erscheinen ein kleines Stück weiter unten (dort wo der Geldstapel nebst Ihrem derzeit verfügbarem Vermögen angezeigt wird) die Kosten des Spielers und darunter der Betrag, der von Ihrem Vermögen übrigbliebe - würden sie ihn tatsächlich einkaufen.

Markieren Sie nun den Spieler Ihrer Wahl mit einem Mausklick und klicken Sie danach auf den Button VERKAUFEN, mit dem Kaufen und Verkaufen gleichermaßen gemeint ist. Danach erscheint ein Menü, in dem Sie sich mit dem Spieler und dem Vorstand seines jetzigen Vereines über die tatsächlichen Summen auseinandersetzen müssen.





Unterhalb der Bilder finden Sie die jeweilig geforderten Beträge - sowohl vom Verein als auch vom Spieler selbst. Wenn Sie in diese Zeilen hineinklicken, erscheint ein taschenrechner-ähnliches Instrument auf dem Bildschirm, das Ihnen die Eingabe Ihres Angebotes erlaubt (das Gerät ist auf dem Bildschirm verschiebbar...).

## DER TASCHENRECHNER



Folgende Features bietet Ihnen dieses Instrument:

### a) Oberste Zeile

Die Beschreibung der aktuellen Transaktion.

### b) Die nächsten 6 kleinen Fenster

Hier finden Sie sechs Vorschläge von Beträgen, die Sie bieten könnten - das erspart Ihnen das Eintippen einzelner Beträge per Maus.

### c) Die 3 Fenster rechts neben der Zahlentastatur

Oben steht das Mindest-Angebot, in der Mitte das Höchst-Angebot und unten, in rot, das aktuell von Ihnen eingegebene Angebot.

### d) Die Zahlentastatur

Hier können Sie per Maus auf die Zahlen 0-9 klicken, um damit einen Angebots-Betrag im untersten der Fenster (rot) anzugeben.

### e) die Tasten D, R, C, J und N

Das D steht für „Delete“ und löscht jeweils die letzte Ziffer des in rot angegebenen Betrages. R heißt „Recall“ und holt die Forderung Ihres Partners zurück in das Eingabefeld. C bedeutet „Clear“ und löscht die Eingabe. J steht für „Ja“ und N für... richtig: für „Nein“.



Sobald Sie einen Ihrer Meinung nach angemessenen Betrag eingegeben haben, klicken Sie auf das J und betätigen Sie nachher mit dem Button „Angebot“. Anschließend werden Sie darüber informiert, ob Ihr Angebot angenommen wurde. Wenn ja, dann finden Sie den neuen Spieler künftig in ihrer „Aufstellung“ und können ihn in die Mannschaft eingliedern.

### EINE KURZE ZWISCHENBILANZ...

Inzwischen sind Sie schon recht weit vorangekommen; wenn Sie Ihre ersten Spieltage ruhig und aufmerksam verfolgt und gesteuert haben, wird Ihnen das Muster, auf dem der BMH beruht, inzwischen schon recht klar geworden sein.

Völlig ungefährlich ist es für Sie, nach Herzenslust in all den Tabellen, Auflistungen und Statistiken „herumzuschneifeln“. Sie verändern dadurch nichts in den Spielmodi - Sie verschaffen sich nur mehr und mehr Überblick.

Obwohl in dieser Einsteiger-Anleitung nicht allzuvielen von den Möglichkeiten beschrieben sind, die sie letztlich haben, um Ihre Mannschaft auf einen speziellen Gegner einzustellen, werden Sie wahrscheinlich schon etliche weiterführenden Funktionen selbst herausgefunden haben.

Nun denn, das war's fürs Erste. Der Einstieg dürfte Ihnen gelungen sein. Allerdings: Wenn Sie meinen, Sie hätten das Spiel schon recht gut im Griff: Verzichten Sie nicht darauf, die anderen Handbücher im Laufe der nächsten Zeit bis in die kleinsten Einzelheiten zu studieren. Der BMH hält noch Funktionen und Vereinfachungen bereit, von denen Sie jetzt noch nicht einmal etwas ahnen!

### ACH JA...

Sollten Sie des Abends wider Erwarten tatsächlich müde werden (aber bitte erst nach dem ersten Pokalsieg!), interessiert es Sie bestimmt, wie Sie das Spiel vorläufig beenden können.

Selbstverständlich sollten Sie zuerst Ihren derzeitigen erreichten Spielstand abspeichern. Das aber geht ganz leicht mit Hilfe des Icons „Speichern“, in dem Sie den Namen Ihres Spielstandes eintippen, und ihn mit „O.K.“ bestätigen.

Zuletzt ist noch ein doppelter Rechtsklick auf das Symbol „Stecker raus!“ vonnöten (das Symbol erscheint unten rechts, wenn Sie mit dem Mauszeiger im Hauptmenü den unteren Bildschirmrand berühren).





## DIE EDITOR-DISKETTE

Sie können ergänzend zum Bundesliga Manager Hattrick auch wieder eine Editor-Diskette (Die alte Editor-Version vom BMP kann nicht genutzt werden, da das Format wegen der neuen Funktionen völlig neu ist) bestellen.

Benutzen Sie dafür bitte die *Bestellkarte Editor-Diskette* in diesem Handbuch. Legen Sie bitte Ihrer Bestellung 20,- DM in Bar oder als EC-Scheck bei (Auslandssendungen nur gegen bar !). NACHNAHME IST LEIDER NICHT MÖGLICH. Die Editor-Diskette ist ab Ende September 1994 verfügbar!

## WICHTIG:

Die Editor-Diskette können nur registrierte Kunden erwerben. Schicken Sie also unbedingt, falls noch nicht geschehen, die Registrierungskarte mit.

Mit dem Editor können Sie die Vereine und einiges mehr nach Ihren Vorstellungen ändern und aktualisieren:

### Das Wappen

Editieren Sie entweder die vorhandenen Wappen pixelweise oder übernehmen Sie es aus einem IFF-Bild, das mit einem Malprogramm wie z. B. DPAINT erstellt wurde.

### Die Spieler-Namen

sind ebenfalls frei editierbar

## Die Vereins-Namen

Setzen Sie den Namen Ihres Lieblings-Theken-Verein, sofern noch nicht vorhanden, ein.

## Vereins-Stärken

Durch die Eingabe der aktuellen Tabellenplätze und/oder der Punkte/Tore aus der realen Liga berechnet der Computer die Stärke eines Vereins und übernimmt diese in den Bundesliga Manager Hattrick. Sie können so also den Bundesliga Manager Hattrick immer genau auf die aktuelle Ligasituation im realen Fußballgeschehen einstellen.

## Liga-Aufbau

Die Zuordnung der Vereine zu den Ligen ist frei einstellbar. Beginnt eine neue, reale Fußballsaison, ist der Austausch von Auf- und Absteigern problemlos möglich.

## Trikot-Farbe

Mit dem Editor können Sie ebenfalls für jeden Verein individuelle Trikot-Farben (Hemdfarbe und Hosenfarbe) zuordnen.

## Namen der Länderteams

können auch editiert werden.

## Stadion-Namen und Schiedsrichter-Namen

können ebenfalls individuell eingegeben werden.



## DER PASSFOTO-SERVICE

Zum Bundesliga Manager Hatrick bieten wir Ihnen auch einen Paßfoto-Service an. Gegen 20,- DM Vorkasse (in Bar oder per EC-Scheck), scannen wir Ihr persönliches Paßfoto ein und integrieren es als Manager Kopf in den Bundesliga-Manager Hatrick.

Schicken Sie bitte Ihr Paßfoto und die erste Original-Diskette zusammen mit der Gebühr, und der ausgefüllten Paßfoto-Service-Karte an:

**SOFTWARE 2000**  
**STICHWORT „PASSFOTO-SERVICE“**  
**POSTFACH 110**

**23691 EUTIN**

Innerhalb weniger Tage erhalten Sie dann Ihr Paßfoto und die erste Original-Diskette mit dem neuen integrierten Paßfoto zurück.

### WICHTIG:

Den Paßfoto-Service können nur registrierte Kunden nutzen. Schicken Sie also unbedingt, falls noch nicht geschehen, die Registrierungskarte mit.

## NETZWERK-MODEM-OPTION

Für 1995 planen wir eine bisher noch nie dagewesene Aktion. Dann wird es möglich sein, daß bis zu 40 Personen pro Spiel und 400 Personen pro von uns installiertem Server nach dem Fernschach-Prinzip Bundesliga-Manager-Hattrick spielen können.

Nähere Informationen (Möglichkeiten, Kosten, Abwicklung ...) können Sie **ab November 1994** mit der Postkarte „Netzwerk-Modem-Option“ (Diese Postkarte finden Sie in dem Handbuch 3: Tips & Tricks für die Profis) anfordern bei:

**SOFTWARE 2000**  
**STICHWORT „NETZWERK-MODEM-OPTION“**  
**POSTFACH 110**

**23691 EUTIN**

### WICHTIG:

Die Netzwerk-Modem-Option können ebenfalls nur registrierte Kunden nutzen. Schicken Sie also unbedingt, falls noch nicht geschehen, die Registrierungskarte mit.







**Idee & Konzept:** Werner Krahe & Jens Onnen

**Projekt-Koordination:** Mathias Reichert

**Programmierung Amiga:** Werner Krahe & Jens Onnen

**Programmierung PC:** Ralph Nöske

**Grafik:** Celal Kandemiroglu  
Ramiro Vaca

**Cover-Artwork:** Celal Kandemiroglu

**Musik Amiga & PC:** Chris Hülbeck

**Texte Handbücher:** Werner Krahe, Jens Onnen,  
Harald Uenzelmann, Harald Evers  
und Robert Reischmann

**Layout Handbücher:** Marc Wardenga

**Testspieler:** Jürgen Krahe, Olaf Ernst, Manfred Schneider,  
HPW, Carsten Bahnsen uva.



**SOFTWARE 2000**

Programmiert auf gute Unterhaltung





